

ISSN 2683-3263

AITIAS

REVISTA DE ESTUDIOS FILOSÓFICOS

Volúmen III Número 6 Julio-Diciembre 2023



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Centro de Estudios Humanísticos

Aitías
Revista de Estudios Filosóficos
<http://aitias.uanl.mx/>

La razón ficticia en la era digital: una mirada crítica

Fictitious reason in the digital age: a critical look

La raison fictive dans l'ère numérique : un regard critique

Tirso Medellín Barquín
<https://orcid.org/0000-0002-4700-2447>
Facultad de Filosofía y Letras, UANL,
San Nicolás de los Garza, México

Editor: José Luis Cisneros Arellano Dr., Universidad Autónoma de Nuevo León, Centro de Estudios Humanísticos, Monterrey, Nuevo León, México.

Copyright: © 2023. Medellín Barquín, Tirso. This is an open-access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License [CC BY 4.0], which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.



DOI: <https://doi.org/10.29105/aitas3.6-69>

Recepción: 07-07-23

Fecha Aceptación: 14-07-23

Email: tirsoacademico@gmail.com

filipo.04@hotmail.com

**LA RAZÓN FICTICIA EN LA ERA DIGITAL:
UNA MIRADA CRÍTICA**

**FICTITIOUS REASON IN THE DIGITAL AGE:
A CRITICAL LOOK**

LA RAISON FICTIONNELLE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Tirso Medellín Barquín¹

Resumen

El presente artículo recupera las teorías de la razón ficticia y de la dialéctica triádica de Severo Iglesias para analizar fenómenos de la era digital. Inicia con una exposición sobre el concepto de la razón ficticia. Posteriormente, se explican aspectos relacionados con él, como los de la fantasía, lo imaginario, la idealización y el fetiche. En seguida se analiza la relación dialéctica entre sujeto, objeto y praxis en el mundo ficticio, en tanto mundo en el que domina el como si... Estos aspectos de la teoría son empleado para analizar y reflexionar sobre fenómenos de la era digital: el concepto de “nativos digitales” como manifestación de la razón ficticia; la afición por los videojuegos; las redes sociales; la pornografía. Sobre ello se hace un planteamiento crítico en tanto formas contemporáneas de alienación.

1 Catedrático de la Facultad de Filosofía y Letras, UANL, San Nicolás de los Garza, México.

Palabras clave

razón ficticia, nativos digitales, alienación, dialéctica, videojuegos

Abstract

This article recovers the theories of fictitious reason and the triadic dialectic of Severo Iglesias to analyze phenomena of the digital era. It begins with an exposition of the concept of fictitious reason. Subsequently, related aspects are explained, such as fantasy, the imaginary, idealization and fetish. These aspects of the theory are used to analyze and reflect on phenomena of the digital era: the concept of “digital natives” as a manifestation of fictitious reason; the fondness for video games; social networks; pornography. A critical approach is made to these phenomena as contemporary forms of alienation.

Key words

fictitious reason, digital natives, alienation, dialectic, videogames.

Résumé

Le présent article reprend les théories de la raison fictive et de la dialectique triadique de Severo Iglesias pour analyser des phénomènes de l'ère numérique. Il commence avec une exposition sur le concept de la raison fictive. Ensuite, des aspects liés avec ce dernier sont expliqués, tels que ceux de la fantaisie, l'imaginaire, l'idéalisation, et le fétiche. Tout de suite, la relation dialectique entre le sujet, l'objet et la pratique dans le monde fictif est analysée, en tant que monde dans lequel il domine comme si... Ces aspects de la théorie sont utilisés pour analyser et réfléchir sur des phénomènes de l'ère numérique: le concept du « natifs numériques » comme manifestation de la raison fictive ; la passion pour les jeux vidéo ; les réseaux sociaux ; la pornographie. Il s'agit là d'une approche critique en tant que formes contemporaines d'aliénation.

Mots clés

raison fictive, natifs numériques, aliénation, dialectique, jeux vidéo

Introducción

Este artículo busca cumplir una doble función. En primer lugar, pretende exponer la teoría del filósofo mexicano Severo Iglesias sobre la existencia escindida de nuestra época. La complejidad de dicha teoría supone recorrer una serie de conceptos que se articulan y obtienen unidad y coherencia bajo la mirada abarcadora de este autor. En segundo lugar, busca utilizar esta teoría de la razón ficticia para examinar algunos fenómenos de la era digital, haciendo un análisis crítico de ellos. Conceptos como el de “nativo digital”, prácticas como el videojuego, tecnologías como las redes sociales y los avatares, serán mostrados como medios por los que la razón ficticia impera sobre las sociedades actuales. Si bien el análisis no puede ser completo, al menos busca sentar las bases para ulteriores esfuerzos por comprender, bajo esta perspectiva, la lógica en la cual lo digital, en tanto asentamiento, aliena nuestra existencia.

1. Razón ficticia y dialéctica triádica

En 2024 se cumplirán 30 años de la publicación de *La razón ficticia*, obra capital en el desarrollo del pensamiento de Severo Iglesias. Justamente, la teoría de la razón ficticia constituyó un esfuerzo de síntesis –en sentido kantiano– de los trabajos que sobre la conciencia alienada había realizado desde la década de 1960, a la vez que un detonante para las obras filosóficas escritas en los años siguientes. Estas obras de madurez filosófica fueron: *Triádica: dialéctica de tres términos* (1997) –en la que plantea el método de acuerdo con el cual se desarrolla el resto de su obra filosófica–, *Valores y sociedad*, *Teoría de la praxis* (2004), *Dialéctica del pensamiento* (2006), *Dialéctica de la existencia* (2011) y *Conciencia y mundo nuevo* (2014). Si bien,

no todas estas obras poseen entre sí una concatenación proyectada sistemáticamente, debido a que algunas de ellas obedecieron a solicitudes de cursos o seminarios que impartió mayormente en el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación, otras cumplieron el cometido de exponer sistemáticamente las diversas ramificaciones de la tesis central de su filosofía² que, simplificada en extremo, dice: el mundo humano acontece en un devenir dialéctico de tres términos, es decir, en un devenir triádico. Esta última tesis fue esclareciéndose en el transcurso de la década de 1980 y, probablemente la encontramos por primera vez supuesta –y, por consiguiente, sin desarrollo– en el libro de *La razón ficticia*. No obstante, en él tenemos ya, desde el capítulo inicial, un primer acercamiento cuando distingue tres modos de la razón: la razón objetiva, la razón subjetiva y la razón práctica.³

La dialéctica triádica, si bien supone la contradicción que abre al devenir, no debe concebirse a la manera de la dialéctica kantiana y fichteana, en las cuales la contradicción se presenta como la oposición de enunciados que se resuelven en una síntesis. Para Severo Iglesias, el devenir dialéctico, siguiendo a Hegel, es inmanente, es decir, encuentra en sí mismo su materia extrayendo de sí las mediaciones y momentos que lo implican.⁴ Por ello, podríamos decir que esta concepción de la dialéctica encuentra su más remota herencia dentro del pensamiento

2 “*Dialéctica de la existencia*, junto con la *Teoría de la praxis* publicada en 2004 [...] y con la *Dialéctica del pensamiento* de 2006 [...], integra la trilogía del pensar dialéctico que hemos planteado en el libro *Triádica. Dialéctica de tres términos* de 1997”. Severo Iglesias, *Obras completas*, Tomo VII (Morelia: Morevallado Editores/Universidad Michoacana de San Nicolás Hidalgo, 2011), 745.

3 Severo Iglesias, *La razón ficticia* (Morelia: IMCED, 1994), 3-11.

4 Iglesias, *Triádica. Dialéctica de tres términos* (Morelia: Morevallado Editores, 1997), 36-38.

occidental en Platón, más que Aristóteles.⁵ De hecho, como dato curioso –dada la costumbre de Severo Iglesias de hacer exposiciones sumarias, autor por autor, sobre las temáticas que abordaba–, en *Triádica* omite la exposición de la dialéctica en Aristóteles.

El rasgo característico de esta concepción de la dialéctica es que busca integrar, a través de la mediación, los diversos ámbitos de la existencia humana. Esto conlleva una visión compleja del movimiento dialéctico que entona bien con las teorías sobre la complejidad surgidas durante la segunda mitad del siglo pasado. Lo peculiar de la postura de Severo Iglesias, a diferencia de aquellas otras, es que nuestro autor concibe la complejidad del mundo según el movimiento dialéctico –fiel, en este sentido, a la filosofía hegeliano-marxista que defendió desde su juventud.

Ante la monádica y la diádica –escribe Iglesias–, la triádica abraza a los tres ámbitos que fundan al mundo humano: la objetualidad, la subjetualidad y la praxis, más las configuraciones de dicho mundo.

La unidimensionalidad deja paso a la triple dimensión y su movimiento complejo, cuyo plexo de referencia es la vida del hombre.

5 “La dialéctica que para Platón era la cima del saber, y permitía ascender a los valores más altos disponibles al hombre se convierte para Aristóteles en una lógica menor que vaga por el cavernoso mundo de la opinión, separada de la certeza propia del saber científico por un salto insalvable y que no siempre puede fácilmente distinguirse de la sofística.” Carlo Augusto Viano, *La dialéctica en Aristóteles*, en VV.AA., *La evolución de la dialéctica* (Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1971), 49. “Pero mientras Platón recorría [sic.] a medios que mantenían abierta y, en cierto sentido, fundamentada la posibilidad de las situaciones que se intentaban evitar, Aristóteles prefería ilustrar y generalizar las reglas que permitirían de alguna forma concluir una discusión, con un vencedor y un vencido, sin a cada sucesivo paso impedir la posibilidad de cambiar la relación entre los dos competidores.” *Ibíd.*, 52.

Tales ámbitos se dan conjugados en todo objeto existente. Los objetos de la vida histórica no tienen una existencia independiente de la conciencia y la acción humanas, como los de la naturaleza.⁶

Así, pues, la complejidad del mundo humano consiste en el inevitable entrelazamiento de lo objetivo, lo subjetivo y la praxis, con toda la diversidad y multiplicidad de momentos, elementos y aspectos que cada uno de esos ámbitos implica. Por lo demás, en cada uno de ellos sucede un devenir dialéctico propio, asimismo, complejo. La obra de Severo Iglesias se abocó a dilucidar ese sistema o, kantianamente, esa arquitectónica del mundo humano.

2. Concepto y alcance de la razón ficticia

Según decíamos, el concepto de la razón ficticia emergió en el pensamiento de Severo Iglesias como momento que resuelve una serie de intereses intelectuales previos relacionados con la concepción crítica marxista. Estos se habían centrado en la epistemología y los campos social e histórico: la primera, como exploración de las formas válidas de conocer el mundo humano; los segundos, como medios en los que se desenvuelve la existencia humana. Pero, acorde con la vertiente crítica del marxismo en el siglo XX, la interacción entre estos dos campos, el de la ciencia y el de la acción social, conllevó a la reflexión sobre las formas invertidas de la relación entre el conocimiento y los fenómenos sociales. Estas formas invertidas que, en general, desde Marx reciben el nombre de formas ideológicas, se concretizan en una diversidad de fenómenos sociales y psicológicos en los que el denominador común es un cierto tipo de extrañamiento de sí y del mundo. Tales

6 Iglesias, *Triádica*, 353.

fenómenos eran bien conocidos, al menos nominalmente, para las generaciones de la posguerra, con el auge de la Teoría crítica y el humanismo marxista. Nos referimos a la ideología, la alienación, la enajenación, la fetichización y la mistificación. Severo Iglesias dedicó varios de sus primeros trabajos a estas cuestiones de la ciencia, la conciencia y la sociedad.⁷ Finalmente, en *La razón ficticia* elaboró una teoría que busca dar unidad a esas manifestaciones del extrañamiento y la pérdida de sentido de la propia existencia; sólo que, a la vez que encontró los criterios que explican unitariamente tales manifestaciones, encontró la vía para una tarea de mayor alcance, la de la arquitectónica a la que he hecho referencia.

En adelante, nos limitaremos a revisar algunos aspectos de esta primera parte de su labor intelectual, para mostrar más adelante la vigencia de sus consideraciones a la luz de algunos fenómenos psicológicos y sociales en lo que se ha dado en llamar la era digital.

Si algo resalta de inmediato en el concepto de la razón ficticia es el oxímoron que implica su denominación. La noción de razón se asocia con el conocimiento cierto y válido, en tanto que ficticio refiere a lo ilusorio e irreal. ¿No es caer en una *contradictio in adiecto* hablar de una razón ficticia? ¿Se trata de una contradicción en los términos que destruye el sentido del concepto que se pretende crear? El propio Severo Iglesias advierte esta dificultad:

Por principio, la razón es luz, lo ficticio es obscuridad y ocultamiento. ¿Cómo puede hablarse entonces de una razón ficticia sin caer en un contrasentido?

7 *Ciencia e ideología* (1972), *Opción a la crítica* (1975), *Conciencia y sociedad* (1981), *La construcción del objeto sociológico*, y, más tarde, ya en la etapa triádica, *Epistemología de lo social* (1996).

Precisamente, por la función que desempeña: tanto la luz de la razón evidente como la opacidad de la ficticia pueden ser condición y fundamento de formas de vida y ninguna excluye el cálculo, que es procedimiento racional.⁸

Como se puede advertir en la anterior cita, la salida a la aparente contradicción radica precisamente en los contenidos del concepto mismo de razón. Tanto la recta razón –para utilizar la expresión griega– como la razón ficticia cumplen la función de fundamento o condición de las formas de vida que adoptan las personas y las sociedades. El proceder de ambas, de la recta como de la ficticia, requiere del cálculo. No obstante, esta respuesta todavía puede generar dudas, pues no queda claro si lo que dota del carácter de racional a lo ficticio es el ser condición y fundamento o el ser cálculo. Pareciera que es más bien esto último, con lo cual la afirmación supondría que la razón es cálculo.

Sin embargo, Severo Iglesias no comparte tal concepto reductivo de la razón. Fiel al método hegeliano, recupera las diversas determinaciones y sentidos que ha incorporado dicha noción en el pensamiento occidental, desde los griegos y latinos. El vocablo “razón” reúne una polisemia particularmente amplia que se origina en la doble raíz semántica proveniente de la lengua griega y latina. En griego, es *logos*, del verbo *légein*, cuyos sentidos son amplísimos: razón, cuenta, cálculo, discurso, ley; reunir, juntar, contar, enumerar, hablar, decir, definir, leer. En latín, es *ratio*, del verbo *reor, reri*, que significan, respectivamente: cálculo, cuenta, proporción; calcular, contar, pensar, creer, juzgar. Del indoeuropeo, *re-*, esto es, “pensar”. De estos sentidos se desprendieron los siguientes conceptos

8 Iglesias, *La razón ficticia*, 304.

filosóficos de razón: 1) operación de cálculo, reuniendo y separando unidades de distinta índole (substancias, cualidades, hechos, etc.); 2) expresión discursiva en la que se dice y nombra algo con sustento; 3) orden y fundamento que sustenta los seres y el decir verdadero sobre ellos; 4) facultad humana de conocer los (o dar) fundamentos del (al) mundo mediante pensamiento, cálculo y medida.⁹

Severo Iglesias abraza los dos sentidos esenciales de cálculo y fundamento, dando preeminencia al segundo por sobre el primero. No obstante, además de evitar substancializar la razón, también evita reducirla al cálculo y abrir las puertas, con ello, al sentido de dominio o dominación que en diversos momentos, y sobre todo en la época moderna, se impuso como correlato natural de la razón calculadora.¹⁰ La razón no es, pues, esencia inalterable; su condición es determinada en función de la interacción en el mundo, de su relación con los objetos, su configuración en los sujetos y de los modos de interactuar entre ellos. Por ende, no es la reflexión abstracta la que determina las funciones de la razón en una determinada época –reflexión que tiende a concentrarla en unos cuantos y a asociarla con

9 Cfr. Iglesias, *La razón ficticia*, 1; Barbara Cassin (Ed.), *Vocabulario de las filosofías occidentales: diccionario de los intraducibles*, 2 vols. (México: Siglo XXI/Universidad Nacional Autónoma de México, 2018); Guido Gómez de Silva, *Breve diccionario etimológico de la lengua española* (México: Fondo de Cultura Económica/El Colegio de México, 1993); Michael de Vaan, *Etymological Dictionary of Latin and the other Italic Languages* (Leiden: Brill, 2008); José Ferrater Mora, *Diccionario de filosofía (Q-Z)*, vol. IV (Madrid: Ariel, 2004). Vale la pena consultar las observaciones sobre los términos *légein*, *lógos*, *intellegere* y *ratio* expuestas por Severo Iglesias en *Dialéctica del pensamiento*. En esta obra define la *ratio* de la siguiente manera: “Es articulación sistemática, cálculo, secuencia y sucesión, donde se puede encontrar la dirección a seguir, ya sea (en línea recta o curva, en red, en retícula, etc.); y finalmente, es medida. Donde no hay medida no hay razón”. Severo Iglesias, *Dialéctica del pensamiento* (Morelia: IMCED/UPN/Morevallado, 2006), 82.

10 Iglesias, *La razón ficticia*, 1-2.

el control—, sino el uso público de la misma. “Su astucia —explica Iglesias— [...] sale de las batallas palaciegas y académicas, invade la calle y la intimidad [...] Su criterio de validez no depende principalmente de la argumentación teórico-conceptual ni está circunscrito en la alta reflexión. Más bien su estrategia se despliega en múltiples usos que contribuyen a convertirla en razón pública, aceptada y operante prácticamente.”¹¹

En el uso se han impuesto, entre otros, los siguientes contenidos asociados con la razón y que Severo Iglesias destaca: “la actitud tolerante”; “consenso”; “conocimiento por leyes”; “procedimiento discursivo” que “rodea y funda”; “lo recto, lo vigente, la norma”; “sentido realista y máxima de aceptación a las maneras establecidas”; “recurso de apelación”.¹²

Ahora bien, estos usos surgen de la interacción racional humana con el mundo. De acuerdo con la dialéctica triádica, esta interacción sucede en los tres ámbitos de lo objetivo, lo subjetivo y la praxis, por lo que la misma razón adopta diversas determinaciones según intervenga en cada uno de ellos. Hay pues una razón objetiva, para la cual “lo real tiene orden y principio propios y subsistentes que autorizan para tenerlo como marco de referencia”¹³; una razón subjetiva, en la cual aparece el sentido de la razón como facultad y, por consecuencia, como procedimientos que organizan “los contenidos de la conciencia de donde se derivan las proposiciones”¹⁴; y una razón práctica, relacionada con la acción, el trabajo y la técnica.¹⁵

11 Ibid., 2.

12 Ibid.

13 Ibid., 3.

14 Ibid., 4.

15 Ibid., 5.

Aclarada la forma en que entiende Severo Iglesias la razón humana, se comprende cómo es que ésta, sin reducirse al cálculo, es capaz de generar un orden en el que impera lo ficticio. Veamos ahora este segundo componente.

Ficticio viene del latín *fictus*, participio pasivo de *fingere*, cuyo sentido primero es formar, dar forma, y de él, construir, fabricar, fingir, aparentar, simular.¹⁶ Lo ficticio es, pues, algo que se finge o simula, no con el propósito de engañar y mentir, sino con la intención de recrear un orden alterno al de la realidad. Se trata, por tanto, de un simulacro que recurre al aparentar. En esa medida, en lo ficticio, del mismo modo que en las narraciones fantásticas, interviene la imaginación.

En el concepto de la razón ficticia, sin embargo, deben distinguirse los contenidos artísticos y lúdicos asociados con la ficción de aquellos contenidos que le son propios. El arte y el juego pueden hacer uso de la simulación, de lo imaginario, de las apariencias, pero no pretenden que esas simulaciones sean sustitutos de la realidad. En cambio, escribe Severo Iglesias, “lo ficticio cobra validez para la existencia cuando ésta sufre el desarraigo”.¹⁷ El desarraigo impele al sujeto a simular un orden que, por definición, es otro que el existente. Lo simula porque, siéndole extraño, es incapaz de transformarlo, y, no obstante, pertenece a él.

Así, pues, la razón ficticia no es aquella que produce ficciones sin más, al modo del artista, sino aquella que opera en un mundo ficticio, un mundo en el que se vive “como si...”, puesto que la existencia ha sido vaciada de contenido. Se actúa, se siente, se piensa, se interactúa con

16 Gómez de Silva, *Breve diccionario etimológico de la lengua española*; de Vaan, *Etymological Dictionary of Latin and the other Italic Languages*.

17 *Ibíd.*, 295.

las cosas, las personas, las instituciones, pero esas acciones, sentimientos y relaciones se perciben como vacíos.¹⁸ La razón ficticia responde y, de hecho, construye un modo de existencia: el existir vacío, sustituto, inauténtico.

¿Es este modo de existencia consecuencia de la operación de una facultad específica, la de la razón ficticia? Esta pregunta surge naturalmente de la concepción de la razón como facultad. Si la razón es una facultad, la razón ficticia debiera serlo en la misma medida. Sin embargo, Severo iglesias niega esta posibilidad: “La razón ficticia, con todo, no es una facultad especial; puede enlazarse a cualquier facultad, pues es ‘razón’, o sea, fundamento, manera de tener algo como algo y se da como sentido, enlace o forma común al conjunto del sujeto.”¹⁹

Ahora bien, cabe preguntar ¿cuál es el alcance de la razón ficticia?, ¿cuál es el campo de su manifestación y operación?, ¿se trata de una afección mental al modo de cuadros como el de la esquizofrenia, del trastorno paranoide, de la neurosis o incluso de afecciones compartidas socialmente? Atendiendo a estas interrogantes, nuestro filósofo aclara: “se persigue localizar a la razón ficticia y no a un hecho o dato aislados; no se trata de un hecho curioso o de una sociopatía sino de una razón que opera, rige y es aceptada con la naturalidad con que se acepta a la razón objetiva y la subjetiva o con la espontaneidad con aceptamos nuestras costumbres”.²⁰ Esto quiere decir que la razón ficticia es un amplio fenómeno y no una patología particular entre otras. Ello no impide, sin embargo, que la

18 “Hace alusión del mundo porque despliega los movimientos de lo real, la conciencia o el hacer, pero en el vacío. Alude a lo real sin representarlo, puesto que no lo anima la voluntad de la verdad, lo oculta.” *Ibíd.*, 296.

19 *Ibíd.*, p. 355.

20 *Ibíd.*, 28.

razón ficticia pueda funcionar en distintas dimensiones. El nivel en el que opera depende de las condiciones concretas de la historia de las sociedades y los individuos. Por ello, puede tener su manifestación en la esfera individual, en lo íntimo y privado, o en lo social, público y colectivo. En estos últimos casos, alcanza amplia perspectiva, en la dimensión de la mentalidad de una época o una sociedad, en la forma de conciencia común a los individuos en una cultura determinada, en la configuración misma de la *weltanschauung* de una época.²¹ “En algunos períodos aparece públicamente expresada, en otros sobrevive subterráneamente en lo privado, en unos es compensatoria de las demás razones, en otros más es complementaria, ahora se presenta como principal, el pensamiento contemporáneo lo ilustra”,²² escribe Severo Iglesias.

Así como ha habido épocas en las que la razón ficticia se circunscribe a determinados ámbitos de la existencia humana y, por consiguiente, no se impone sobre la conciencia de la colectividad—supongamos el florecimiento de la democracia ateniense—, en otras, extiende su velo sobre ella. En este punto, la teoría de la razón ficticia de Severo Iglesias se presenta como una crítica de la modernidad. Para él, tanto el racionalismo como el irracionalismo son manifestaciones de este tipo de razón en la medida en que tanto uno como otro entran en crisis, dejando ambos a la razón como víctima y objeto de descrédito. Para el primero,

21 En este sentido, Iglesias apunta: “lo ficticio no está concentrado en un objeto particular sino diseminado en el todo social. Hay rasgos suyos en la base económica, en la política, la vida de relación, la educación, la técnica [...] No habita totalmente en ninguno de nosotros, pero habita en todos parcialmente, conformando un todo de irradiaciones y un juego de complementariedades que se desplazan fuera de los campos especializados de las teorías, entre los intersticios de los componentes sociales, como ‘red en negativo’, coexistente con la positiva”. *Ibíd.*, 359.

22 *Ibíd.*

la razón termina por ser dogma incuestionado, acrítico que ignora paradójicamente la realidad y se complace en los propios formalismos que ella misma crea; para el segundo, la razón cede absolutamente a los sentimientos y las emociones, llegando al extremo de ser negada. Ambos polos son la manifestación de una crisis que abre paso a la razón ficticia. “En la crisis de estos últimos [del racionalismo y del irracionalismo] –escribe Iglesias–, cuando son sólo desajustes de sus modos y formas, lo ficticio interviene como invitado curioso, deformación, decadencia o ‘enfermedad’ natural; cuando la crisis es profunda, como ahora cuando la razón padece por la erosión de sus bases, entonces se muestra su verdad: la razón ficticia es tendencia y categoría principal de pensamiento.”²³

3. Dialéctica de la razón ficticia

La razón ficticia es, pues, un uso de la razón que desemboca en una determinada forma de existencia. Y si la existencia humana, piensa Severo Iglesias, acontece mediante una triple composición en la que interviene lo subjetivo (la conciencia), lo objetivo (la realidad) y la acción constitutiva del mundo humano (la praxis), también la manifestación de la razón ficticia sucede en esa triplicidad. Hay, en consecuencia, una construcción peculiar del objeto ficticio, de la subjetividad ficticia y de la praxis ficticia, construcción que se da en la interrelación dialéctica entre estos tres ámbitos. Por este motivo, al caracterizar a cualquiera de ellos es forzoso describir a los otros miembros de la correlación, haciendo difícil aprehenderlos y exponerlos de manera aislada.

En las relaciones entre ellos hay, no obstante, algunos componentes que los entrelazan. La razón ficticia aparece

23 *Ibíd.*, 28-29.

ante un conflicto irresoluto con la realidad o, más bien, ante la sensación de impotencia que tal conflicto genera. Su manifestación obedece, en consecuencia, a una necesidad, pero una necesidad que no encuentra satisfacción. Ante ello, la razón opera generando sustitutos gratificadores, sólo que estos sustitutos, tanto subjetivos como objetivos y prácticos, se pagan al precio de lo ilusorio. Los componentes que entran en juego son la fantasía, la idealización, lo imaginario y la fetichización.

La *fantasía* tiene un origen preconsciente proveniente del fondo instintivo que la vincula con los deseos. Sin embargo, cuando llega a disociar los deseos de su fondo instintivo, despoja a la voluntad de los objetos concretos para verterse sobre objetos idealizados. La fantasía es una representación idealizada que cumple una función psíquica auténtica, por ejemplo, las fantasías eróticas, de unión familiar, de paz social, etc., pero que se tornan riesgosas y amenazantes para el sujeto cuando, al no ser reconocidas como tales, desplazan a la realidad. Si bien, “la relación instintiva mediada por las fantasías preconscientes es condición de adaptación donde el sujeto reconoce su mundo y distingue lo ajeno a él”,²⁴ cuando “el deseo es asumido como absoluta libertad acaba por romper sus nexos con el instinto [...] Idealizando, el deseo persigue modelos, aspira a lo total o a lo mejor sin matices reales, moviéndose en torno a lo inalcanzable”.²⁵ La fantasía tiende así a desplazar a la realidad, volviéndola invisible para la conciencia. No se sabe lo que es real y lo que es fantasía.

En el campo de la acción, por su parte, la fantasía subvierte los fines por los medios; “opera tomando todo

24 Ibíd., 306.

25 Ibíd., 308.

como fin y así oculta los verdaderos fines de los objetos”.²⁶ Aunque el pasaje en el que Severo Iglesias explica esta idea no se caracteriza por su claridad, se puede interpretar lo siguiente: la operación por la que el acto de fantasear hace de todo objeto un fin, no consigue sino convertir a las fantasías en los auténticos fines; la consecuencia de esto es que el fin real se invierte y es sustituido por el fin ficticio; el resultado último de este proceso es la inversión de medios y fines: en la fantasía los objetos reales se trastocan en medios –incluyendo a las personas– y las fantasías subjetivas en fines.

Como se acaba de ver, la fantasía está asociada con la construcción de modelos ideales. Sin embargo, piensa Severo Iglesias, no debemos confundir a estos con las idealizaciones. El ideal tiene un valor positivo por estar fincado en la realidad; la *idealización* se aparta de ella. El que actúa persiguiendo un ideal sabe de las dificultades que la empresa implica, sabe incluso que su realización completa será imposible. No obstante, no renuncia al ideal, éste lo guía en su actuar diario y concreto. Por consiguiente, los ideales, “correspondiendo a las aspiraciones surgidas de las necesidades del sujeto, se sostienen abriéndose paso y adaptándose a la realidad. Las idealizaciones, en cambio, son ficciones organizadas por la fantasía que adquieren el poder de sustitución sobre las cosas, desvalorizando a éstas.”²⁷ Lo característico de la idealización es atribuir al ideal un valor ilimitado, de donde deriva, evidentemente, su peligro.

Ahora bien, según nuestro autor, la idealización cumple algunas funciones importantes en la operación de

26 Ibíd., 311.

27 Ibíd., 312.

la razón ficticia: “la idealización organiza lo que aparece de manera dispersa y fragmentada en la fantasía”; además, alienta el deseo y le da continuidad;²⁸ por último, “cumple una función compensatoria de las incapacidades del sujeto”.²⁹ Sus principales características, por otra parte, son las siguientes: genera un “sentimiento de cruzada” generando “polaridades dicotómicas” y maniqueas; “totaliza sus contenidos y derriba diferencias”; “proporciona la sensación de seguridad y previsión frente al deseo”; se ubica en una perspectiva futurista, considerando lo que debe ser y no lo que es; se excluye un campo de la realidad que es catalogado como indeseable y sobre el que recae una prohibición.³⁰ Dada esta caracterización, es patente que la idealización conduce, en última instancia, a fundamentalismos y extremismos de toda índole, los cuales se distinguen siempre por la negación de la pluralidad y la diversidad.

Un tercer aspecto, relacionado con los dos anteriores, es el de lo *imaginario*. Éste es producto de la facultad de la imaginación. Hace uso de la imagen, pero no se reduce a ella. Lo imaginario es un estado de conciencia determinado por las representaciones construidas por dicha facultad. El objeto de la imaginación, la imagen, posee en lo imaginario características peculiares. Aunque es semejante a una percepción, se distingue de ésta porque el objeto imaginario es irreal, aun cuando refiera a objetos de la realidad. Como indica Sartre, “el objeto en imagen es un irreal. Sin duda que está presente, pero al mismo tiempo está fuera de alcance. No puedo tocarlo, cambiarlo de lugar; o, más bien, puedo hacerlo, pero a condición de hacerlo de manera

28 Ibíd., 313.

29 Ibíd., 314.

30 Ibíd.

irreal”.³¹ A ello se debe que, a diferencia de la percepción, en la que “se forma lentamente un saber; en la imagen, el saber es inmediato”.³² Por ello, y este es un aspecto central para entender su relación con la razón ficticia, lo imaginario dispone del objeto imaginado en su totalidad y desde el primer momento,³³ sea que manipulemos el objeto o le agreguemos “nuevos” elementos, “en la imagen [...] hay una especie de pobreza esencial”,³⁴ y ello es lo que la diferencia de los perceptos. Éstos son activos e independientes del sujeto; las imágenes en la conciencia, por el contrario, dependen de él y son pasivas respecto a él; es el sujeto quien les da vida en su conciencia. “En una palabra —escribe Sartre en una cita que el mismo Severo Iglesias recoge—, el objeto de la percepción desborda constantemente la conciencia; el objeto de la imagen nunca es nada más que la conciencia que de ello se tenga; se define por esta conciencia: de una imagen no se puede aprender nada que no sepa ya.”³⁵

En lo imaginario, por tanto, el sujeto se basta a sí mismo, conduciendo hacia un subjetivismo y un solipsismo. En el mundo imaginario el sujeto se encuentra encerrado en sí, aunque omnipotente. Pero, advierte Severo Iglesias, el mundo resultante ya no es el real, sino un cuasi-mundo.

31 Jean-Paul Sartre, *Lo imaginario: psicología fenomenológica de la imaginación* (Buenos Aires: Losada, 1964), 188.

32 *Ibid.*, 20.

33 “Por eso la sensación de omnipotencia prolifera en el pensar ficticio. Esto quiere decir que el referente del pensar y del objeto ficticios es lo imaginario. No es la imagen como percepto ni la imaginación como capacidad, sino un estado de conciencia donde el objeto pierde su determinación para volverse cosa a disposición. Las resistencias reales desaparecen en el objeto imaginario, es el llamado ‘objeto del deseo’, subjetivamente liberado de toda restricción.” Severo Iglesias, *Conciencia y mundo nuevo* (Morelia: Morevallado Editores, 2014), 185.

34 *Ibid.*, 21.

35 *Ibid.*, 22.

Es éste del que la razón ficticia se ha apropiado en la industria cultural, por lo que lo imaginario ha dejado de ser, desde el siglo XX, según explica nuestro autor,

manifestación del sujeto para ser expresión de la realidad ajena. Lo imaginario, surgido históricamente de la subjetividad pararacionalista [sic.], invierte su fuente y emerge ahora de la subjetividad cosificada. Así, la multiplicidad de construcciones, las variaciones del sentido, las particularidades de los objetos imaginarios, son uniformados y se hace posible someter las mónadas individualistas a la imaginería social.³⁶

Por último, un cuarto aspecto de las formaciones de la razón ficticia lo encontramos en el *fetich*. Éste consiste en un objeto sustituto o pantalla por el que las cosas ejercen un poder sobre las personas. Fetich viene del portugués *feitiço* que significa hechizo, conjuro, encantamiento. Los fetiches son, pues, objetos que ejercen un encantamiento sobre las personas porque, respondiendo a una necesidad sentida, insatisfecha o reprimida, adquieren un poder sobrenatural. Trasladado al objeto el rasgo pulsional temido, reprimido o, simplemente, no reconocido, el sujeto queda liberado de la responsabilidad sobre el mismo. El fenómeno de la fetichización tiene, pues, un trasfondo psicológico profundo asentado en las pulsiones y los instintos por el cual adquiere una amplia gama de manifestaciones, desde los fetiches de las culturas ancestrales hasta las religiones monoteístas, los fetiches sexuales y la forma moderna del fetichismo de las mercancías. En los primeros de estos casos, el fetich puede cumplir una función natural –sin que ello signifique que queda suprimido el aspecto ficticio–, pero sobre todo

36 Iglesias, *La razón ficticia*, 340.

en la última de las formas mencionadas, la del fetichismo capitalista, sucede una transmutación del fenómeno mismo del fetichismo: el fetiche, según Severo Iglesias, transmuta en objeto ficticio.

En varios lugares de su obra, Severo Iglesias expresa la distinción entre fetiche y objeto ficticio,³⁷ sin embargo, no da ejemplos claros del segundo. La distinción esencial consiste en que el primero conserva el carácter de “objeto sensible y efecto de superficie”, en tanto el segundo es “invisible y vacío”.³⁸ ¿Cómo interpretarlo? Las sociedades industriales del siglo XX generaron en el mundo capitalista la “cultura de la imagen”,³⁹ convirtiéndose, como dijera Guy Debord, en sociedades del espectáculo. En éstas, el objeto es mera representación, es construcción imaginaria, desprovista de su vinculación con el mundo real. En el sujeto, la sustitución de fetiches por objetos ficticios implica un mayor desarraigo, pues los primeros suponen un fondo pulsional que los vincula con las experiencias personales, mientras que los segundos se desenvuelven en el vacío, sin motivaciones que emerjan de las relaciones dialécticas que conectan al sujeto con los objetos y la praxis, cual las imágenes-producto ofertadas por la mercadotecnia.

Todos estos elementos de la razón ficticia (la fantasía, lo imaginario, la idealización y el fetiche) determinan las formas vacías que adquieren el objeto, el sujeto y la praxis, generando un mundo ficticio, un mundo en el que impera el “como si...”. Veamos brevemente las características de cada uno de dichos ámbitos tras la operación de la razón ficticia.

37 Cf. *Ibid.*, 298, 323, 317; Iglesias, *Conciencia y mundo nuevo*, 184.

38 *Ibid.*

39 Severo Iglesias, *Conciencia y sociedad* (México: Tiempo y obra, 1981), 208.

El objeto ficticio es el objeto vacío antedicho, el cual, desvinculado de la realidad material, se despliega en el campo de lo imaginario, donde las imágenes se vuelven imperativas, aun si no corresponden con la realidad. El objeto se vuelve un modelo, una pantalla. Es interesante cómo este concepto del objeto-pantalla adquiere una connotación muy concreta con el desarrollo de la tecnología digital. El objeto ficticio no sólo es objeto pantalla, es la pantalla misma como objeto en el que se proyectan infinitamente las imágenes y a través del cual se percibe la realidad. En ella se presentan con plenitud y propiedad los objetos que, *stricto sensu*, son sustitutos. Tenemos entonces un objeto vicario que puede ser reproducido indiscriminadamente, pues el vínculo con lo concreto se ha desvanecido. Tal es el caso, en la era digital, de los memes y las imágenes manipuladas mediante inteligencia artificial, las fotografías sacadas de contexto en las notas periodísticas, etc. Lo decisivo aquí es que, como sociedad, la constitución de los objetos se ve alterada. Aunque cada uno, individualmente, pueda resistir a estos objetos vacíos, nadie escapa a ellos del todo. Se genera, en consecuencia, una dinámica en la que mediante la producción de la imagen se hacen públicas las fantasías, las cuales están a la espera de ser validadas por el gusto y el consenso, sin atender a la validez del fundamento. De aquí que la imagen sea objeto de la moda, de la mayoría, de las tendencias. Incluso las noticias de la prensa se convierten en imagen en el encabezado y la nota vacía de contenido, lo que revela el desarraigo informativo preponderante.

El sujeto, por su parte, también se ve afectado. Predominando en él los rasgos de la conciencia antedichos –lo imaginario, la idealización y la fantasía–, su relación con el mundo adquiere las mismas determinaciones. El sujeto ficticio, que no irreal, se caracteriza por girar en torno a un mundo sustituto o vicario. La conciencia sólo logra

parcialmente establecer contacto con la realidad objetiva, de modo que el mundo aparece como intrínseco o “subsistente en la conciencia”, por lo cual “Su irreductibilidad a otros campos y su significación aparentemente autónoma tienden a volver absoluta su validez”.⁴⁰ Esto conlleva que sea incapaz de reconocer los límites: se pretende una libertad absoluta, un poder absoluto, se espera la satisfacción total de los deseos, llegando así a un autoritarismo incapaz de establecer diálogo, pues el diálogo implica el reconocimiento del otro y el sujeto ficticio se encuentra abstraído en la unilateralidad solipsista. En la conciencia ficticia impera la fantasía, donde todo es posible sin ser real. Pero si la fantasía conecta en principio con una base instintiva y preconsciente que vincula al sujeto con su propia realidad, en la razón ficticia la fantasía es disociada de ese vínculo con lo real. Pasa así, de lo ideal como un horizonte de transformación que responde a las necesidades del sujeto, a la idealización. Lo que no coincide con ésta es desconocido, rechazado, invisibilizado, pero ese alejamiento del mundo es asumido por la conciencia como neutralidad –tal como se expresa en las versiones más puras del positivismo–, desembocando, por último, en la indiferencia.

Estas configuraciones del sujeto y del objeto conducen a un cierto modo de interacción con el mundo, pues la acción toma su sentido, forma y función de acuerdo con ellos. Según las formas que toman la imaginación, la representación y la fantasía, el sujeto toma conciencia de los objetos “como si...”, es decir, como si la pareja fuera una modelo, como si mi deseo valiera para todos, como si el espacio que ocupó fuese el único, como si mis contactos en Facebook fuesen mis amigos, como si la fotografía que subo a Instagram fuese mi verdadera imagen; lo mismo sucede con los objetos: como si

40 Iglesias, *La razón ficticia*, 297.

mi avatar fuese yo, como si los indicadores de la bolsa fuesen el dinero real que posee la persona. “Entonces –dice Severo Iglesias– la vida del sujeto es un actuar ‘como si...’”, con lo cual “La persona deviene personaje. Éste sólo existe en la representación, su ser es el como si...”.⁴¹

Este “como si...” es una manifiesta elusión de la realidad, de la cual se busca escapar. El sujeto ficticio se torna incapaz de confrontar una realidad que lo niega y le resiste. De aquí la tentación totalitaria. Parafraseando a Hegel, si la realidad no coincide con mi mundo imaginario, peor para la realidad. Esta incapacidad no es, empero, inocua; origina la acción, pero una acción que igualmente parte del como si..., en este caso, un “como si... fuera omnipotente”.

Trátase de las cosas o de la sociedad –escribe Severo Iglesias– tiende a eludirse la relación en el conocer, en el acceder práctico o el contacto real. Si a esto se le agregan los tabúes, prohibiciones y otras formas de obstruir tal acceso, la adecuación con la realidad, la racionalidad del proyecto práctico, el acuerdo con los demás, tienden a exagerar sus dificultades. Se concluye que deben establecerse fuera del contacto que los hace posible, sin ‘rodeos’, con el ‘mínimo esfuerzo’, buscando ‘asegurar’ que lo propuesto coincida ‘exactamente’ con lo realizado, escogiendo las vías más directas para llegar al objetivo. Lo que en el terreno de la acción se traduce en violencia.⁴²

La dialéctica de la razón ficticia se mueve, pues, entre paradojas. Sujetos que, pretendiendo tener el dominio total sobre el mundo, se refugian en un cuasi-mundo, imaginario e idealizado; objetos que, sustituyendo a otros objetos, generan

41 Ibíd., 328.

42 Ibíd., 314.

su propia dinámica desconcretizadora (abstractiva), la cual los despoja de referentes claros en la realidad, sin contexto espacial o temporal; acciones que, perdiendo el orden causal, se desvinculan del acontecer.⁴³ Podríamos decir, la razón ficticia instaura el orden de las paradojas.

Las consecuencias de este imperio de la razón ficticia son múltiples. Todas ellas pueden reunirse, sin embargo, en una idea: desarraigo y extrañamiento del ser humano ante el mundo. Por ello, son expresiones de la razón ficticia, la alienación, la ideología, la enajenación, el fetichismo y la mistificación.⁴⁴ Al actuar y vivir en un permanente “como si...” la identidad entra en crisis y la persona se vuelve fantasmática.

En tal estado de cosas, el sujeto busca su conformación en un extremo que disfraza su verdadera identidad y la oscurece: el público, que lo es por ser común, pero sin lo concreto de las diferencias individuales, de los grupos, las clases y los organismos. Constructor de lo imaginario, pasando por el papel de espectador que contempla al cuasi-mundo reproducido, llega a ser audiencia que consume reproducciones: una sombra, doble o fantasma que, como testigo evanescente, se pierde en el objeto ficticio.⁴⁵

En tal estado de cosas el individuo asume una existencia desgarrada entre circunstancias que siente como insoportables y posiciones que se revelan insostenibles. Tal contradicción es asumida sin solución ni salida, al contrario

43 Ibíd., 298.

44 Sobre el modo en que Severo Iglesias trata estos conceptos, ver Iglesias, *Sociedad y conocimiento*, 204ss., y Severo Iglesias, *Ciencia e ideología* (México: Editorial Tiempo y Obra, 1981).

45 Iglesias, *La razón ficticia*, 340.

del devenir dialéctico en el que las contradicciones son mediaciones y momentos que se superan (*aufhebung*) en configuraciones nuevas. De aquí las famosas tesis de la segunda mitad del siglo XX sobre el fin de las ideologías y el fin de la historia: lo que se describió como el momento culminante del progreso civilizatorio como supresión de las contradicciones que ponían en movimiento la historia, no era sino la experiencia hologramática de una humanidad que acontece en un mundo vicario, en un *impasse* fantasmagórico que hace recordar *La invención de Morel*.

La época que procuraba dar la imagen de unidad para expulsar la contradicción cede lugar a la actual –escribe Severo Iglesias–; ahora las contradicciones son presupuesto de la vida social y su afecto ‘denotador’ es amortiguado por la homogeneización de las relaciones sociales, la standarización de los objetos y la uniformización de las conciencias. La contradicción es ahora positiva y refuerza la condición de base, reflejo simulado de la unidad que se imprime. Las contradicciones del trabajo y del capital, de lo masculino y lo femenino, de lo subjetivo y lo objetivo, etc., refuerzan en su movimiento la unidad asimilatoria del mundo actual. Su despliegue interior en la posición insostenible expresa esta alternativa sin elección, esta contradicción sin movimiento que caracteriza a lo ficticio. Espiral descendente, conservación destructiva, la gravedad del mundo decrece en relación directa al peso de lo ficticio. Si la contradicción dialéctica es movimiento que conserva superando y sostiene destruyendo, la circunstancia insoportable es conservación que obstruye y la posición insostenible es ilusión que mantiene.⁴⁶

46 *Ibíd.*, 402.

En estas coordenadas, como las llama Iglesias, de la circunstancia insoportable y la situación insostenible, el individuo concreto se encuentra, pues, sin salida, destinado al inmovilismo repetitivo ante dos caminos sin salida. Tales coordenadas fueron en otros tiempos las del esclavo; en la modernidad, tras la conformación de los sistemas penitenciarios, las del preso; en la actualidad, las de cualquiera: desde el migrante hasta el estudiante universitario, desde el campesino hasta el empresario, desde la mujer víctima de acoso hasta el burócrata adicto a los videojuegos, desde los indígenas hasta los seguidores de las iglesias evangélicas, desde las actrices y los actores porno hasta los youtubers, desde los obreros hasta los deportistas de alto rendimiento, desde los políticos hasta los académicos.

Severo Iglesias cita a Soren Kierkegaard, en quien encontramos la condición característica del sujeto escindido por la razón ficticia:

Si te casas te arrepentirás; si no te casas, también te arrepentirás... Si te ríes de las locuras del mundo, lo sentirás; si las lloras también lo sentirás... Si te fías de una muchacha lo lamentarás; si no te fías también lo lamentarás... Si te ahorcas te pesará; si no te ahorcas también te pesará... Este es, señores, el resumen de toda la sabiduría de la vida.⁴⁷

4. La razón ficticia y los fenómenos de la era digital

Cuando Severo Iglesias escribió *La razón ficticia*, la era digital apenas comenzaba a mostrar sus rendimientos. A la

47 Søren Kierkegaard, *Diapsálmata. Obras y papeles*, tomo VIII (Madrid: Editorial Guadarrama, 1969), 94, en Iglesias, *La razón ficticia*, 406.

vuelta de la década de 1990, con el inicio del nuevo siglo, ocurrió una explosión mundial en el uso de las tecnologías digitales, el internet y las redes sociales. Las nuevas condiciones en el uso y acceso a tales medios generaron una transformación trascendente en todos los ámbitos de la vida humana, desde lo privado hasta lo público. La magnitud de tal cambio ha hecho pensar que estamos ante el inicio de una nueva era, la era digital, producto de los desarrollos científicos y técnicos de la cuarta revolución tecnológica, iniciada en la década de 1970.

Aunque la familiaridad con que experimentamos estos cambios cotidianamente pueda hacerlos parecer menores, lo cierto es que son de una magnitud enorme. La producción, circulación y almacenamiento de la información crece exponencialmente, al igual que los progresos de las tecnologías relacionadas con los medios digitales. La dependencia ha llegado a tal grado que, sin las tecnologías de la información y la comunicación, el mismo conocimiento científico y la tecnología se encontrarían incapaces para conseguir mayores progresos. Pero lo mismo sucede con los ámbitos de la economía, la producción, la comunicación, el comercio. La era digital ha generado, en consecuencia, una condición de dependencia que no hace sino crecer conforme se desarrollan computadoras y programas más potentes.

Sin embargo, las implicaciones del uso de las tecnologías digitales no se reducen, naturalmente, a lo social, entendiendo por este término, el conjunto de relaciones productivas, mercantiles e institucionales. La presencia de las tecnologías digitales en la era de la información ha trastocado la vida humana, el cuerpo, la mente, la imaginación, la sensibilidad, los sentimientos y emociones, el pensar mismo, las costumbres y los hábitos. Estos cambios han sido graduales, pero no han pasado inadvertidos, lo que se revela en la modificación de los

discursos: desde la forma en que se estructuran, hasta los vocablos y expresiones empleados y sus contenidos.

Aquí sostendré que muchos de estos discursos y buena parte de los fenómenos asociados con la era digital son consecuencia del imperio de la razón ficticia. O, de otra manera, que la era digital es un asentamiento de este tipo de razón.

En primer lugar, quiero reflexionar sobre la autoconciencia que el ser humano toma de su instalación en este asentamiento, la manera en que percibe y toma conciencia de su compenetración con el entorno que habita. Sobre ello, se han creado expresiones muy sugestivas que nombran la condición de los habitantes de la era digital: los migrantes y los nativos digitales. Se trata, pues, de una colonización que ha implicado una migración, un asentarse y un apropiarse del territorio. Casi de inmediato sale al paso tentadoramente el concepto de Guattari y Deleuze: acontece una territorialización. Este territorio es el de lo digital, sólo que la migración no sucede en la dimensión espacial, sino en la temporal.

Las expresiones “nativos digitales” y “migrantes digitales” provienen del campo de la pedagogía. Marc Prensky, su creador, definió a los primeros como aquellos que “han nacido y se han formado utilizando la particular ‘lengua digital’ de juegos por ordenador, vídeo e internet”.⁴⁸ De acuerdo con este pedagogo, los nativos digitales esperan “recibir la información de forma ágil e inmediata”; realizan “multitareas y procesos paralelos”; dan prioridad a los gráficos por sobre los textos; se “inclinan por los accesos al

48 Marc Prensky, *Nativos e inmigrantes digitales* (Institución Educativa SEK), 5, [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf).

azar (desde hipertextos)”; “rinden más cuando trabajan en Red”; prefieren “instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional”.⁴⁹ A estas características del comportamiento de los nativos digitales, se debe agregar, piensa Prensky, la evidencia presuntamente científica sobre cambios neurofisiológicos en los miembros de este grupo, lo que le lleva a sostener que hay evidencia suficiente para afirmar que los nativos digitales piensan diferente a los migrantes digitales y a los seres humanos de la época predigital.⁵⁰

Estas hipótesis han tenido gran arraigo en el campo de la educación, al grado que los modelos, programas y planes educativos en el mundo se han reformado, en buena medida, bajo consideraciones de este tipo. No obstante, la tesis es falsa. No hay evidencia científica de que el uso de los medios digitales desde la temprana infancia potencie y moldee el cerebro de los jóvenes de manera que éste sea mucho más capaz para procesar varias funciones simultáneamente, para aprender saltando de un tema a otro de manera azarosa o para comprender mejor los contenidos consultándolos en el internet. El *multitasking* es simplemente una ficción,⁵¹ lo mismo que es una ficción que los videojuegos desarrollen habilidades y capacidades relevantes para el aprendizaje, la vida diaria, la atención o el razonamiento.⁵² De hecho, lo que

49 Ibid., 6.

50 Marc Prensky, ¿Realmente piensan diferente? (Institución Educativa SEK), [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20IN-MIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20IN-MIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf).

51 Paul A. Kirschner y Pedro De Bruyckere, “The myths of the digital native and the multitasker”, *Teaching and Teacher Education* 67 (2017), <http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>; Jatin Srivastava, “Media multitasking performance: Role of message relevance and formatting cues in online environments”, *Computers In Human Behavior* 29 (2013), <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.023>.

52 Michel Desmurget, *La fábrica de cretinos digitales: Los peligros de las Aitías*. Revista de Estudios Filosóficos.

estudios experimentales demuestran es que el *multitasking* afecta el rendimiento cognoscitivo.⁵³

Esto permite pensar que la tesis de los nativos digitales es la muestra misma de la operación de la razón ficticia: se ha creado una ficción, una fantasía, la de que los seres humanos han transmutado y, por consiguiente, que debemos transformar el entorno para adaptarnos con mayor facilidad a tales cambios. Podría argumentarse en contra del anterior aserto, diciendo que no hay tal ficción, sino simplemente un error, es decir, una teoría equivocada, como tantas otras. Se puede conceder que, en efecto, se trata de un error, pero ello no invalida que lo que opera en todo este discurso sobre el nativo digital es una ilusión alimentada por múltiples motivaciones, por los intereses de las empresas, las instituciones educativas, los funcionarios públicos y los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje (estudiantes y profesores).⁵⁴ De hecho, como se explicó arriba, la razón ficticia no se mueve por un deseo deliberado de engañar. Al final de cuentas, las fantasías bien pueden elaborarse sobre la base de falsedades.

En cualquier caso, independientemente de que el concepto de nativo digital tenga sustento o no, lo cierto es que tiene utilidad descriptiva, mas no explicativa. Esto quiere decir que dicho concepto no significa mucho más que lo siguiente: las generaciones nacidas a mediados de la década de 1980 o después, han estado sobreexpuestas a los medios digitales y a las pantallas: cine, televisión,

pantallas para nuestros hijos (Barcelona: Ediciones Península, 2022), 107ss.

53 “En la literatura, se ha demostrado en general que el multitasking en los medios causa detrimento en el performance.” Zheng Wang, Matthew Irwin, Cody Cooper y Jatin Srivastava, “Multidimensions of Media Multitasking and Adaptive Media Selection”, *Human Communication Research* 41 (2015): 123, doi:10.1111/hcre.12042.

54 Michel Desmurget, *La fábrica de cretinos digitales*, 243ss.

videojuegos, internet, redes sociales, y más recientemente, realidad virtual e inteligencia artificial. Con todo, esta referencialidad es útil en tanto permite situar un hecho o un estado de cosas. Por otro lado, la era digital es, como decía, un asentamiento y, en esa medida, genera prácticas, relaciones, costumbres, dependencias, hábitos, valoraciones, etc., que amplían y profundizan el funcionamiento de la razón ficticia en la vida y la conciencia de las personas.

Los datos sobre el uso de los medios digitales en la actualidad parecen constatar este estado de cosas. En promedio, globalmente, durante 2022 el tiempo que cada persona diariamente navegó en internet fue de 6h37m; el uso de redes sociales por persona se calculó en 2h31m; el 64.4% de población mundial es usuaria de internet; el 92.3% de la población accedió a internet a través de un teléfono inteligente; el 81.9% de los usuarios de internet utilizó el internet para jugar videojuegos; en promedio, a nivel mundial, los jugadores de videojuegos jugaron al día en la consola 1h14m; el número de usuarios de redes sociales fue de 4.76 mil millones de personas, las cuales emplearon diariamente, en promedio, 2h31m para chatear, postear, ver videos, etc.⁵⁵ Estos datos sólo revelan información sobre el tiempo que disponemos en el uso de pantallas, internet, aplicaciones, etc., lo cual nos da una idea aproximada de la presencia que los medios digitales tienen en el mundo actual.

Veamos ahora la huella de la razón ficticia en los “nativos digitales”. Un primer elemento que quiero destacar

55 *Digital 2023 Global Overview Report: The essential guide to the world's connected behaviours*, (We are social/ Meltwater), <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>. Para información sobre el uso de los medios digitales en México, ver INEGI, *Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares*, 2020, https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf.

es la afición a los videojuegos, o más que la afición, la lógica que opera en su uso. La combinación de lo lúdico con la capacidad de las herramientas digitales para recrear el mundo en la virtualidad ha proveído a la razón ficticia de un instrumento súper potente de creación de fantasías. Pero las fantasías de los videojuegos son precisamente del tipo que, como indiqué más arriba, disocia al sujeto de la realidad. En muchos videojuegos, se suelen recrear personajes realistas, desde el punto de vista de la narrativa y la apariencia (Call of Duty, Assassin's Creed, Grand Theft Auto, Red Dead Redemption, etc.), en otros, se construyen mundos artificiales (Minecraft, SimCity, etc.). El jugador entra en uno u otro caso en un mundo ilusorio de idealizaciones de personajes, escenarios, poderes, habilidades, que, en términos de Severo Iglesias, “desvalorizan” a los objetos y los sujetos reales, mientras enaltecen a los ficticios.

Los juegos masivos de multijugador en línea – escribe Philip Zimbardo y Nikita Coulombe– son especialmente absorbentes porque un jugador puede convertirse en cualquiera dentro del mundo virtual, logrando apariencias, aceptación, riqueza y estatus que son elusivos en la vida real para la mayoría sin trabajo duro, educación y contactos sociales. “No solamente son más atractivos”, dijo la viuda de un jugador, ‘son ‘mejores’ personas’.⁵⁶

El concepto de “avatar” responde a esta representación de la identidad personal en mundos virtuales, es decir, ficticios. Como explican Ratan y Dawson, siguiendo a Bailenson y Blascovich, “Los avatares son representaciones

56 Philip Zimbardo y Nikita D. Coulombe, *Man (Dis)connected. How technology has sabotaged what it means to be male* (Londres: Rider, 2015), 40, https://archive.org/details/philip_zimbardo_nikita_coulombe_man_disconnected/page/n331/mode/2up?view=theater.

virtuales de un individuo que aparenta o se parece al usuario. Son el medio del yo en el medio, el yo virtual”.⁵⁷ La pregunta que cabe formular respecto a estos avatares y a los personajes representados en los videojuegos es, ¿en qué medida el yo virtual modela el comportamiento del yo real durante el uso del avatar y después de él? En psicología, se ha descrito un fenómeno en el que el usuario de un avatar modifica su comportamiento personal para ajustarlo al que tendría su avatar, según puede inferirlo el primero de la apariencia del segundo. En otras palabras, el sujeto actúa, no según su propia apariencia, sino según la apariencia del avatar que manipula. A tal fenómeno Yee y Bailenson lo denominaron Efecto Proteus.⁵⁸

Aunque las causas y los efectos neuropsicológicos de la interacción entre usuario y avatar aún son poco claras, lo cierto es que la identidad personal se ve afectada en alguna medida. El avatar es precisamente el sujeto vacío. Lo paradójico es que ese sujeto vacío termina por moldear, según su apariencia, al verdadero sujeto, al sujeto real; con lo cual, es éste el que desvela su vacío al moldearse y actuar conforme a la apariencia de un sujeto que no es él mismo, sino su fantasma idealizado. Pero el avatar también es fetiche y, en último término, objeto vacío. En algunos casos, el avatar ejerce un influjo tal sobre la persona, que ésta piensa y vive en torno a su otro yo.

Sin embargo, ya hemos descrito las consecuencias de la idealización: en ella el sujeto tiende a totalizar,

57 Rabindra A. Ratan y Michael Dawson, “When Mii is Me: A Psychophysiological Examination of Avatar Self-Relevance”, *Communication Research* 43, 8 (2016): 2, <https://doi.org/10.1177/0093650215570652>.

58 Nick Yee y Jeremy Bailenson, “The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior”, *Human Communication Research* 33 (2007): 274, [doi:10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x](https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x).

a polarizar y, en el colmo de la fantasía, a asumir las posiciones extremas que desatan la violencia. ¿Es acaso esta una explicación de la sublimación de la violencia que impera en los videojuegos? Un mundo ficticio en el que los objetos siempre son cosas a disposición permite llevar a su máxima expresión el ejercicio de la violencia. Y esto quizás se aprecie mejor en el género de los videojuegos pornográficos, que en los videojuegos de combate. En la pornografía virtual que utiliza avatares, por ejemplo, y que recurre a la tecnología de los videojuegos, el cuerpo se sublima como objeto vacío y se convierte en objeto de dominio y violencia absolutos.

El incremento exponencial de la producción y consumo de pornografía debido al internet es también una característica de esta época del imperio de la razón ficticia, porque se trata de un mundo de fantasía, de cuerpos que difícilmente corresponden con la realidad, de objetos a disposición, de apropiaciones totalizadoras sobre el otro en un mundo imaginario, en el que la perspectiva egocéntrica se impone. En última instancia, el sujeto no distingue entre la realidad y la fantasía. Como señalan Zimbardo y Coulombe, “Mientras que los adultos pueden entender que la idea del porno es tornar la vida real en fantasía, el punto de vista de algunas personas jóvenes es que lo que ven en el porno es lo opuesto, e incluso algo por lo que luchar. Como un adolescente del Reino Unido nos dijo, ‘la idea del porno es hacer las fantasías en el mundo real’.”⁵⁹

Un último fenómeno sobre el que quiero reflexionar es el de las redes sociales. Quizás sean estos medios el espacio en el que mejor se manifiesta y es más fácil apreciar la operación de la razón ficticia en nuestra época, pues, en

59 *Ibíd.*, 47.

principio, somos más los usuarios de las redes sociales que los jugadores de videojuegos, la población mundial les dedica más tiempo a las primeras que a los segundos y, finalmente, en ellas, cada usuario expone su persona, su vida íntima y privada. Es por esto último o, más bien, porque la persona se muestra ante la sociedad –y al decirlo uno se siente tentado a usar la palabra tribunal– que las redes sociales terminan por convertirse en un incentivo para aparentar. En este entorno, son unas cuantas las vías para expresar el juicio aprobatorio sobre el otro: el *like*, la reproducción, el *retweet*. La censura, en cambio, se impone a través de una lógica que sigue con toda claridad la lógica de la razón ficticia: la cancelación. Impedir que otro se pronuncie, cerrar las vías de la discusión y el diálogo cuando se considera que una expresión es contraria a lo políticamente correcto es consecuencia de una construcción imaginaria que sigue los criterios de un mundo idealizado. En esa condición, no hay sino una única vía, un único mundo admisible.

Por uno u otro camino, el de la aprobación o el de la censura, se imponen modelos más o menos homogéneos que las personas reproducen: el más vacío de los mundos, la más triste de las condiciones, se presentan como sus contrarios. Pero al hacerlo así, el sujeto se vacía porque comienza a ser su apariencia, antes que su realidad. Desde luego, las redes sociales también cumplen una función de confort en muchas circunstancias; el dispositivo, la herramienta, la máquina, nunca han sido por sí mismos el problema, sino el uso que hacemos de ellos. En cualquier caso, las redes sociales amplían el mundo de las apariencias al ámbito de lo digital y, para ello, brindan las herramientas precisas. Los filtros son ese auxilio requerido para que el modelo idealizado de la imagen y las reproducciones se imponga sobre el cuerpo real, sólo que en el mundo ficticio

del como si..., llevando así el mundo del espectáculo al hogar mismo de cada sujeto. Las reproducciones, que eran el baremo de los programas de televisión, el radio y el cine, han penetrado como medida de todos nosotros en el celular. El juicio del gusto está al alcance de la mano desde el despertar, hasta el anochecer. Me permito citar una nota de periódico que describe con precisión el fenómeno filtros y su influjo sobre las mujeres. De acuerdo con un estudio dirigido por Rosalind Gill,

Más del 90% de las mujeres jóvenes usaban filtros o editaban intensivamente sus fotos. Los filtros más populares eran los que procuraban un tono de piel uniforme, bronceado y brillante, unos dientes blancos, y quitaban varios kilos. Empleaban filtros para definir la mandíbula, corregir la nariz, agrandar los ojos y rellenar los labios [...] las chicas más jóvenes reconocieron estar bajo “una considerable presión” por parecer “felices, divertidas y con una vida social muy activa”, todo esto siendo “guapas sin producir” (*effortlessly beauty*, el término anglosajón popular en TikTok y otras redes detrás del que se esconden filtros e ingentes horas de edición).⁶⁰

En estos fenómenos que he comentado parece traslucir con suficiente evidencia la condición alienada

60 Karella Vázquez, “‘Mirar tu verdadera cara en un espejo de repente te espanta’: por qué los filtros dañan la salud física y mental”, *El País*, 29 de marzo, 2023, https://elpais.com/salud-y-bienestar/2023-03-30/mirar-tu-verdadera-cara-en-un-espejo-de-repente-te-espanta-por-que-los-filtros-danan-la-salud-fisica-y-mental.html?event_log=go. El estudio en el que se basa la nota es el siguiente: Rosalind Gill, *Changing the perfect picture: Smartphones, social media and appearance pressures* (s/l: City, Universidad de Londres, s/f), https://www.city.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0005/597209/Parliament-Report-web.pdf.

como extrañamiento de sí mismo en la era digital. Una autoconcepción errónea y desilusionada, que se impone sobre nuestra época, más allá de los individuos, las mujeres o los hombres, los jóvenes o los adultos, los pueblos y las culturas. He mencionado la falsa autoconcepción expresada en el concepto de los nativos digitales, pero es precisamente este asentamiento de lo digital el que, en nuestros días, amplía el campo de dominio de la razón ficticia. Muchos otros fenómenos podrían mencionarse como ejemplo de la operación de la razón ficticia (las *fake news*, la inteligencia artificial, la minería de datos, el *cosplay*, entre muchos más). Aquí me he limitado a hacer un primer acercamiento a aquellos que están relacionados de manera evidente con lo digital. Sin embargo, la razón ficticia no sólo opera en este ámbito. Al menos espero contribuir con este artículo a que la teoría de la razón ficticia de Severo Iglesias, sea considerada como un aparato conceptual de relevancia para entender los fenómenos de nuestro entorno y nuestra época.

Bibliografía

Cassin, Barbara (Ed.). *Vocabulario de las filosofías occidentales: diccionario de los intraducibles*. México: Siglo XXI/Universidad Nacional Autónoma de México, 2018.

Desmurget, Michel. *La fábrica de cretinos digitales: Los peligros de las pantallas para nuestros hijos*. Barcelona: Ediciones Península, 2022.

Ferrater Mora, José. *Diccionario de filosofía (Q-Z)*. Volumen IV. Madrid: Ariel, 2004.

Gill, Rosalind. *Changing the perfect picture: Smartphones, social media and appearance pressures*. s/l: City, Universidad de Londres, s/f. https://www.city.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0005/597209/Parliament-Report-web.pdf.

Gómez de Silva, Guido. *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. México: Fondo de Cultura Económica/El Colegio de México, 1993.

Iglesias, Severo. *Obras completas*. Tomo VII. Morelia: Morevallado Editores/Universidad Michoacana de San Nicolás Hidalgo, 2011.

Iglesias, Severo. *La razón ficticia*. Morelia: IMCED, 1994.

Iglesias, Severo. *Triádica. Dialéctica de tres términos*. Morelia: Morevallado Editores, 1997.

Iglesias, Severo. *Dialéctica del pensamiento*. Morelia: IMCED/UPN/Morevallado, 2006.

Iglesias, Severo. *Conciencia y mundo nuevo*. Morelia: Morevallado Editores, 2014.

Iglesias, Severo. *Conciencia y sociedad*. México: Tiempo y obra, 1981.

Iglesias, Severo. *Ciencia e ideología*. México: Editorial Tiempo y Obra, 1981.

Kierkegaard, Søren. *Diapsálmata. Obras y papeles*. Tomo VIII. Madrid: Editorial Guadarrama, 1969.

Kirschner, Paul A. y Pedro De Bruyckere. “The myths of the digital native and the multitasker”. *Teaching and Teacher Education* 67 (2017): 135-142. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>.

Prensky, Marc. *Nativos e inmigrantes digitales*. Institución Educativa SEK. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf).

Prensky, Marc. ¿Realmente piensan diferente? Institución Educativa SEK. <https://www.marcprensky.com/writing/>

[Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](#).

Ratan, Rabindra A. y Michael Dawson. “When Mii is Me: A Psychophysiological Examination of Avatar Self-Relevance.” *Communication Research* 43, 8 (2016): 1065–1093. <https://doi.org/10.1177/0093650215570652>.

Sartre, Jean-Paul. *Lo imaginario: psicología fenomenológica de la imaginación*. Buenos Aires: Losada, 1964.

Srivastava, Jatin. “Media multitasking performance: Role of message relevance and formatting cues in online environments.” *Computers In Human Behavior* 29 (2013): 888-895. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.023>.

Vaan, Michael de. *Etymological Dictionary of Latin and the other Italic Languages*. Leiden: Brill, 2008.

Vázquez, Karelia. “‘Mirar tu verdadera cara en un espejo de repente te espanta’: por qué los filtros dañan la salud física y mental.” *El País*, 29 de marzo, 2023, https://elpais.com/salud-y-bienestar/2023-03-30/mirar-tu-verdadera-cara-en-un-espejo-de-repente-te-espanta-por-que-los-filtros-danan-la-salud-fisica-y-mental.html?event_log=go.

Viano, Carlo Augusto. “La dialéctica en Aristóteles.” En VV.AA., *La evolución de la dialéctica*, 48-75. Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1971.

Wang, Zheng, Matthew Irwin, Cody Cooper y Jatin Srivastava, “Multidimensions of Media Multitasking and Adaptive Media Selection.” *Human Communication Research* 41 (2015): 102-127. doi:10.1111/hcre.12042.

Yee, Nick y Jeremy Bailenson. “The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior.” *Human Communication Research* 33 (2007): 271-290. doi:10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x.

Zimbardo, Philip y Nikita D. Coulombe. *Man (Dis) connected. How technology has sabotaged what it means to be male*. Londres: Rider, 2015. https://archive.org/details/philip_zimbardo_nikita_coulombe_man_disconnected/page/n331/mode/2up?view=theater.

INEGI. *Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares*. 2020. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf.

Digital 2023 Global Overview Report: The essential guide to the world's connected behaviours. We are social/ Meltwater. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>.